

PATRONES NARRATIVOS FÓRMULAS ESTRUCTURALES Y SUS RESPUESTAS EMOCIONALES EN CINE Y TELEVISIÓN

NARRATIVE PATTERNS STRUCTURAL FORMULAS AND THEIR EMOTIONAL RESPONSES IN FILM AND TELEVISION

Juan Manuel Arriaga Benítez (Universidad Nacional Autónoma de México)
hector_aquiles_apolo@hotmail.com

Recibido: 18 de noviembre 2021 / Aceptado: 15 de febrero 2022

Resumen: Los patrones narrativos son fórmulas con las que una trama se moldea para generar una respuesta emocional en el espectador. En el presente trabajo se estudian dos patrones bien definidos que se han encontrado en ciertas estructuras fílmicas y televisivas, por lo que el objetivo de este artículo es destacar sus características, sus efectos y las ventajas de su uso. Para ello se recurre a un análisis cualitativo que, mediante una metodología crítico-reflexiva, permita estudiar a cabalidad este fenómeno; igualmente, el diseño del estudio está centrado en dos pares de ejemplos ordenados según cada patrón narrativo investigado y de acuerdo con una matriz de ejes que haga comprobables tanto las películas como las series seleccionadas. Entre las aportaciones principales que se realizan en este trabajo están la intención de mejorar el entendimiento de las estructuras narrativas, el fomento académico para la elaboración de productos audiovisuales de mejor calidad y la inclusión de propuestas narrativas que muchas veces pasan desapercibidas, sobre todo aquellas que constituyen antecedentes literarios. Se concluye que los patrones narrativos son fórmulas que cumplen una función emocional basada en la alternancia de eventos afortunados y desafortunados en la trama que ocurren a los personajes; también se infiere que la empatía, el apego emocional y las expectativas cambiantes son móviles generados por los patrones narrativos que atraen la atención del espectador y lo enganchan a la trama.

Palabras clave: Películas; retórica; espectador; alternancia; trama.

Abstract: Narrative patterns are formulas with which a plot is molded to generate an emotional response in the viewer. In the present work, two well-defined patterns that have been found in certain film and television structures are studied, so the objective of this article is to highlight their characteristics, their effects and the advantages of their use. For this, a qualitative analysis is used that, through a critical-reflective methodology, allows a thorough study of this phenomenon; Likewise, the study design is centered on two pairs of examples

ordered according to each investigated narrative pattern and according to a matrix of axes that makes both the selected films and series comparable. Among the main contributions made in this work are the intention to improve the understanding of narrative structures, the academic promotion for the elaboration of better-quality audiovisual products and the inclusion of narrative proposals that often go unnoticed, especially those that they constitute literary antecedents. It is concluded that the narrative patterns are formulas that fulfill an emotional function based on the alternation of fortunate and unfortunate events in the plot that occur to the characters; It is also inferred that empathy, emotional attachment and changing expectations are mobile generated by narrative patterns that attract the attention of the viewer and hook him to the plot.

Keywords: Movies; rhetoric; viewer; alternation; plot.

Como citar este artículo:

Arriaga Benitez, J. M. (2022). Patrones narrativos. Fórmulas estructurales y sus respuestas emocionales en cine y televisión. *Revista Eviterna*, (11), 7-23 / <https://doi.org/10.24310/Eviternare.vi11.13856>

1. Introducción

Un rasgo que acentúa la capacidad de mejorar la calidad narrativa de los fenómenos fílmicos o televisivos es el uso de patrones estructurales que integran una trama completa. Esos patrones, pese a que tienen una total afinidad con las teorías de la estructura narrativa, también presentan un componente funcional en tanto que favorecen un impulso en la elocución de los hechos narrados, garantizando tres aspectos de éxito: desarrollo coherente y gradual de una historia, respuestas emocionales esperadas y el apego del público.

Estos patrones están determinados por una base estructural moldeada en tres momentos o estadios narrativos y delimitados por una planificación adecuada de la trama. Al desenvolverse los patrones, la estructura sirve como hilo conductor que guía emocionalmente al espectador, pues ésta posee una correlación con cada estadio en forma de eventos que llegan a un clímax medible en términos de satisfacción -emociones positivas o triunfantes- e insatisfacción -emociones negativas o desventuradas-.

En este trabajo estas respuestas emocionales se tratan en términos de 'victoria', si las situaciones con que concluye un estadio narrativo desencadenan alegría, gozo, triunfo y/o satisfacción en el espectador, o en términos de 'derrota' si, por el contrario, éste se siente invadido, al término de un estadio narrativo, por sentimientos relacionados con la tristeza, el fracaso, la desventura y/o el dolor. Igualmente, se denomina 'estadio' o 'estadio narrativo' a un acto que forma parte de la macro-estructura (Murtag *et al*, 2009, p. 4) de un relato fílmico y que, al formar un grupo triádico, configura un patrón.

2. Marco teórico/objetivos

El presente trabajo tiene por objetivo destacar la importancia de los patrones narrativos en la estructura y el funcionamiento de una trama fílmica; en concreto, se estudiarán dos de estos patrones narrativos y se obtendrán las conclusiones pertinentes con base en un estudio de naturaleza cualitativa aplicado a cuatro casos específicos que permitan un estudio crítico del fenómeno en cuestión.

La literatura especializada a partir de la cual se estudia el tema de este trabajo está centrada en las teorías que destacan cómo las formulas narrativas y el análisis estructural de la narración siguen patrones específicos, sobre todo en lo que respecta al inicio y al final de ciclos narrativos; para ello, se toman las aportaciones de Zavala a las que denomina «teoría incoativa» y «teoría terminativa» (2016, 74), con las cuales estudia los tipos de inicio y final a partir de los principales elementos fílmicos que aprecia en la narración: «La producción de fórmulas en la narratología cumple al menos tres objetivos disciplinarios: utilidad metodológica, alcance universal y aplicabilidad práctica» (Zavala, 2016, p. 71); del mismo modo, esta investigación se apoya en el *paradigma* de Syd Field, que sirve como herramienta metodológica correspondiente con la *dispositio* que proviene de la tradición retórica (1996, p. 23) y que igualmente cumple una función macro-estructural triádica.

Además, ha sido preciso rastrear brevemente los orígenes de estas formulaciones teóricas hasta las reconfiguraciones de tradición clásica que los gramáticos medievales, sobre todo Geoffrey of Vinsauf, realizaron en sus *artes poetriae*; estas han servido para estudiar la diversidad estructural en términos de delimitación de ciclos narrativos, estadios, actos y sus equivalentes.

Para obtener resultados acordes con los objetivos del presente trabajo, se ha recurrido a un diseño metodológico cualitativo que permita obtener una reflexión crítica, aplicando las variables propuestas al estudio práctico de productos audiovisuales concretos que han empleado dichos patrones en la elaboración de su desarrollo narrativo.

A partir de estas teorías incoativa y terminativa, se dedujo la composición de los patrones que se aplicaron posteriormente al análisis de cuatro casos modélicos, agrupados en dos pares de elementos: dos referidos propiamente a cine y, otros dos, a televisión, siendo que para cada patrón se analiza una película y una serie. Para mayor claridad, a continuación presenta una matriz del diseño que se elaboró para dar seguimiento al análisis. [Fig. 1]

		Patrones estructurales	
		Patrón 1 Victoria-derrota-victoria	Patrón 2 Derrota-victoria-victoria
Tipo de producto audiovisual a analizar	Franquicia cinematográfica	Star Wars Primera trilogía completa: Episode IV - A New hope (George Lucas, 1977). Episode V - The Empire Strikes Back (Irvin Kershner, 1980). Episode VI - Return of the Jedi (Richard Marquand, 1983).	The Lord of the Rings Trilogía completa: The Fellowship of the Ring (Peter Jackson, 2001). The Two Towers (Peter Jackson, 2002). The Return of the King (Peter Jackson, 2003).
	Serie	Avatar: the Last Airbender (Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, 2005-2008).	Haikyū Temporadas 1, 2 y 3 (Susumu Mitsunaka, 2014-2016).

Fig. 1: Matriz de datos a analizar según los ejes de patrones y tipos de producto a analizar (Fuente: Elaboración propia).

El patrón número 1 tiene como referencia la secuencia narrativa victoria-derrota-victoria; esto significa que en el primer estadio ocurren sucesos que el o los protagonistas resultan vencedores o que conduce las emociones a un nivel satisfactorio; en el segundo estadio ocurre lo contrario y el o los protagonistas sufren una derrota o las situaciones de la trama les causan infortunios; finalmente, el tercer estadio nuevamente es satisfactorio y la trama concluye con un clímax afortunado.

El patrón número 2 sigue la secuencia narrativa derrota-victoria-victoria y, a diferencia del anterior, éste se aboca a una suerte de incremento gradual en la satisfacción más que de alternancia. El primer estadio es pesadoso o está relacionado con situaciones que provocan infortunios al o los protagonistas, mientras que los dos estadios siguientes mejoran la suerte de éstos y la trama concluye con un clímax triunfante.

Las series y las franquicias cinematográficas fueron elegidas siguiendo un criterio cualitativo de aceptación crítica y de relativa calidad narrativa; se añade también el criterio de que esos productos gozan de una relativa fama en el público promedio, por lo que la trama es conocida y la accesibilidad a sus visionados es de fácil alcance.

Las dos franquicias cinematográficas tienen en común una relación con el género que podemos denominar épico -históricamente relacionado con la narrativa de gestas heroicas-, mientras que las dos series elegidas son historias de animación; se utilizó este criterio con la finalidad de hacerlas comparables entre sí; además, se eligieron así por la razón de que los visionados poseen una secuencialidad narrativa similar: las películas o las temporadas que las integran son divisibles entre 3, que es precisamente el factor numérico que describe a ambos patrones narrativos. La excepción a esta regla es el anime japonés *Haikyū*, que cuenta con una proyección, hasta la fecha de elaboración de este artículo, de 5 temporadas; sin embargo, el análisis únicamente de sus tres primeras temporadas permite calificar su trama de forma delimitada y, por ende, su patrón tripartito se manifiesta de manera clara.

Finalmente, es necesario afirmar que estos patrones narrativos son producto de la observación de las prácticas narratológicas desde una perspectiva cualitativa y los términos que se les han designado en este artículo, así como la denominación de cada estadio narrativo, son mayormente propios, dado que no ha sido posible identificar algún estudio precedente que les asigne una terminología definitiva o universal¹. Las descripciones que de cada aspecto de los patrones narrativos se hace están basada en características que pretenden relacionar o agrupar los elementos afines a cada estadio narrativo o su equivalente.

3. Resultados de la investigación

3.1 La estructura como móvil de la trama

Toda estructura narrativa, sea cinematográfica o no, es una creación artificial, personal, ficticia, que es resultado de la evolución de las técnicas de composición y que denota una relación íntima entre el autor y lo que éste pretende que el lector o el espectador conozca con cada avance en la trama. Este fenómeno estructural proviene desde las aportaciones de Aristóteles y Horacio (*Poét.* 6, 1450a-1450b y *Ep. ad Pis.* vv. 148-152) a la teoría incoativa clásica, pero denota un especial interés entre los gramáticos medievales que escribieron las llamadas *artes poetricae*, compendios de conocimiento retórico-poético que reinventaron la tradición clásica sobre la narrativa (Murphy, 2001, pp. 162-163).

Así, por ejemplo, Geoffrey of Vinsauf en su *Poetria Nova* (vv. 101-103) establece 8 formas de comenzar una trama basado en una reinterpretación de la famosa formulación horaciana *in medias res* -a mitad del asunto-. Esta no sólo ha servido de referencia sobre la artificialidad de la construcción narrativa (García Landa, 1998, pp. 141-142; Albaladejo, 1991, pp. 108-109), sino que también en el parte aguas medieval desde el que surgieron las *artes poetricae* surge una formulación que diversifica la manera en que esas estructuras se prestan para establecer patrones narrativos.

Un claro ejemplo nos lo pueden ofrecer las películas que se elaboran a partir de materiales literarios precedentes en forma de adaptaciones de novelas, cuentos, cómics, etc., y a las que podemos añadir también a los usualmente denominados *remakes* en calidad de productos elaborados también con base en un material narrativo anterior (Zavala, 2016, p. 78). En todas éstas, los creadores tienden a construir una trama similar en contenido, pero que, mediante estructuras modificadas, manifiestan una construcción distinta, dado que una misma historia puede ser contada usando patrones de narración distintos. Lo interesante en esta semblanza es la diferencia que existe entre forma y fondo, entre estructura y contenido o, para

¹ Sí que existe una terminología al respecto, pero es bastante disímil entre autores, por lo que es oportuno elaborar una propia que aspire a convertirse en canon. Entre quienes poseen terminologías propias se encuentran Arteseros (2013) con respecto a los patrones de montaje; Hernando Álvarez (2000) acerca de las diferencias entre tiempo narrativo y tiempo dramático; Murtag *et al* (2009) que sigue los preceptos de McKee precisamente en el análisis de una película (*Casablanca*) y una serie de televisión (*CSI*) a través de sus guiones; Sánchez-Escalonilla (2012) en un extensivo análisis estructural del cine de M. Night Shyamalan; Tedesco (2017) que tiene basamento en las teorías de la repetición y de los ciclos narrativos, y el propio Field (1996) mediante su configuración del *paradigma* como base estructural de la preceptiva de guión.

usar la terminología retórica, entre invención *-inventio* (Beristáin, 1995, pp. 266-270)- y disposición *-dispositio* (Beristáin, 1995, pp. 156-158)-.

La *dispositio* es una operación retórica que consiste en el estudio de las estructuras discursivas tanto de los textos argumentativos como de los narrativos. Por eso, la *dispositio* es a la vez una técnica de composición y un campo de estudio; es decir, una parte del proceso de elaboración de un texto y al mismo tiempo un conjunto de postulados teóricos que, a lo largo de la historia, ha recibido aportaciones diversas de quienes han teorizado sobre sus usos y funciones.

El estudio de la *dispositio* ha permitido también la compenetración entre retórica y poética, o bien, entre oratoria y narración, pues en cierta medida ambas disciplinas han encontrado puntos de contacto que participan de composiciones estructurales análogas. Esto es equivalente a decir que una película podría ser analizada como un discurso con estructuras argumentales a partir del aspecto dialógico o subtextual de la trama, pero también puede ser estudiada como una sucesión de hechos que, mediante la interacción de personajes en un contexto particular, conforma una estructura cuya finalidad es el entretenimiento de los espectadores. En el primer caso, presenta afinidad con las ideologías políticas o con las premisas filosóficas de las que surgen los argumentos, mientras que en el segundo la afinidad se da con las demás artes narrativas y sus aspectos estéticos.

Con base en lo anteriormente dicho, es posible entonces hablar de manipulación estructural; este concepto refiere la idea de que las estructuras narratológicas son un componente vivo de la trama, por lo que escoger una en vez de otra puede influir de manera determinante en lo que un autor pretende comunicar.

Generalmente la estructura de la trama se considera un factor 'pasivo' de la composición de textos narrativos, pero ciertamente no tiene por qué estar adscrita a un mero ejercicio convencional. Al estudiar las variantes estructurales, es posible advertir que, en efecto, desde el modo en que se define la fórmula del inicio, un autor es capaz de transmitir un tipo de emoción particular. A este respecto, Bordwell y Thompson lo dicen claramente cuando afirman que «la emoción desempeña un importante papel en nuestra experiencia de la forma. Para entender este papel, tenemos que distinguir entre las emociones representadas en la obra artística y la respuesta emocional del espectador» (2010, p. 47). Algo similar afirma Vera, quien, analizando la analogía que guarda la arquitectura con la composición cinematográfica, infiere cómo el diseño emocional arquitectónico es una operación que en una pieza fílmica desarrolla una estructura detonante de emociones: «Desde la narrativa arquitectónica se diseñan espacios de manera laberíntica a través de los recursos espaciales para transportar al usuario a un punto emocional donde se encuentren con la sorpresa, tal como sucede en una película de ficción» (2017, p. 4).

Si una película comienza mostrando el final de la trama para, posteriormente, entrelazar los pormenores que desembocarán en ese punto, es posible que el autor pretenda crear tensión en el espectador; por el contrario, si la trama sigue una mayor linealidad, quizás el autor quiere generar expectativas a futuro, jugando con las posibilidades en las que puede

terminar la acción principal. Y es que, en efecto, inicio y final están íntimamente ligados, son parte de la experiencia completa de un mismo visionado y uno afecta al otro hasta tal punto, que el estudio de las formas incoativas es inseparable del estudio de las formas terminativas. Zavala lo expresa con los siguientes términos:

El estudio de las estrategias utilizadas para iniciar una narración se desprende del estudio de las estrategias utilizadas para terminar una narración. Ambas teorías son inseparables, de la misma manera que toda narración que termina es una narración que tiene un inicio. La narratología incoativa es un terreno estratégico para estudiar cualquier forma de narración (2016, p. 74).

Esto es especialmente importante porque, considerando el siguiente esquema [Fig. 2], se puede advertir que la elección de la estructura parece una operación más compleja que la elección del tema o de la historia que se va a narrar. Mientras que la trama responde al 'qué sucede', la estructura refiere el *cómo sucede* una historia, tanto en su planteamiento como en la necesidad de establecer un final coherente con él. Para generar emociones, conducir la trama al clímax y establecer las diferencias entre lo que se desea que un espectador sepa o no en un momento de la película, un director debe prestar mayor afinidad a la estructura que al contenido.

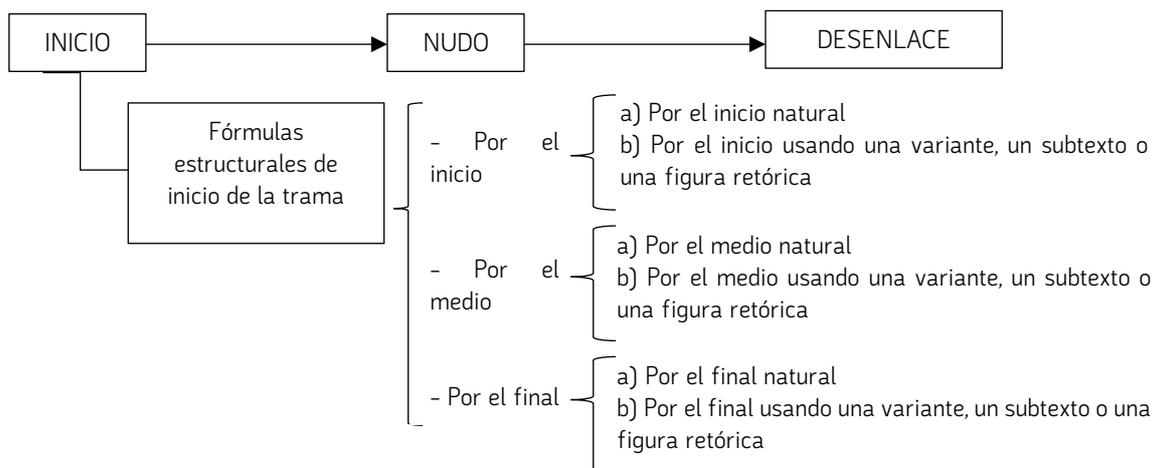


Fig. 2: Esquema de la transversalidad entre la linealidad natural de toda narración y la estructuración artificial de una trama (Fuente: Elaboración propia).

Este esquema combina, de hecho, parte de la tradición retórica y poética sobre la diversidad de estructuras y la actualidad de la narrativa cinematográfica, centrada en superar los desafíos a la convencionalidad al explorar nuevas formas de presentar una película, en la cada vez mayor extensión de las tramas –en forma de franquicias, series o más larga duración– y en explotar la necesidad de enganchar al público desde su comienzo.

Bajo esta noción, es posible concluir que la estructuración de una película obra de manera tal, que el contenido de la misma se supedita a aquella, además de que con la sola estructura narrativa es posible encontrar maneras de detonar o conducir emociones que, como

se abordará en el siguiente capítulo de este trabajo, tienden a conformar patrones para mantener la atención del espectador.

3.2 Necesidad y estética en la conformación de patrones narrativos

Hasta ahora se ha discurrecido acerca de la problemática relacionada con el inicio de una trama y la estructura incoativa desde la dimensión de la tradición retórica en relación con el final. Ello no sólo es importante para abordar ahora la cuestión de los patrones repetitivos que se manifiestan en filmes y series con el fin de manipular las tendencias emocionales y enganchar al auditorio, sino que también resulta útil al momento de juzgar la calidad de una narrativa audiovisual en términos de pertinencia estructural.

Para que pueda visualizarse mejor la conformación de patrones narrativos, existe una cada vez más creciente necesidad de expandir los universos diegéticos de los fenómenos cinematográficos o televisivos que las industrias del entretenimiento audiovisual ofrecen. Se recurre con frecuencia, por ejemplo, a la puesta en escena de una historia en forma de trilogía, a la elección del formato televisivo -serie de televisión- en vez del formato filme o a la confección de películas de larga duración.

Las consecuencias de ello son, en primer lugar, la necesidad de mantener la atención y el interés de sus públicos y, en segundo lugar, la necesidad de satisfacer demandas específicas, entre las que se cuenta, por supuesto, el apego emocional. Para lograrlo, se recurre a patrones estructurales capaces de granjear la respuesta emocional que la audiencia espera, sobre todo en forma de expectativas, tensión, sorpresa, empatía y fascinación. Retomando a Bordwell y Thompson, es posible estar de acuerdo en que:

Es, en primer lugar, el aspecto dinámico de la forma el que provoca nuestros sentimientos. La expectativa, por ejemplo, estimula la emoción. Formarse una expectativa sobre «lo que sucederá a continuación» es otorgarle cierta emoción a la situación. La satisfacción retardada de una expectativa —el suspense— puede crear ansiedad o simpatía (...). Las expectativas satisfechas pueden crear un sentimiento de satisfacción o alivio. (...) Las expectativas defraudadas y la curiosidad sobre acontecimientos del pasado pueden dar lugar a la perplejidad o un mayor interés (2010, p. 48).

Los patrones narrativos que en el presente artículo se abordan son sumamente específicos; pueden enunciarse de la siguiente manera: el patrón victoria-derrota-victoria y el patrón derrota-victoria-victoria. En el gráfico siguiente **[Fig. 3]** se visualiza de manera esquemática el aspecto emocional que tales patrones desencadenan según un efecto de 'montaña rusa', es decir, con base en la tendencia a condicionar la trama a las venturas y desventuras del o de los personajes principales dentro de su diégesis.

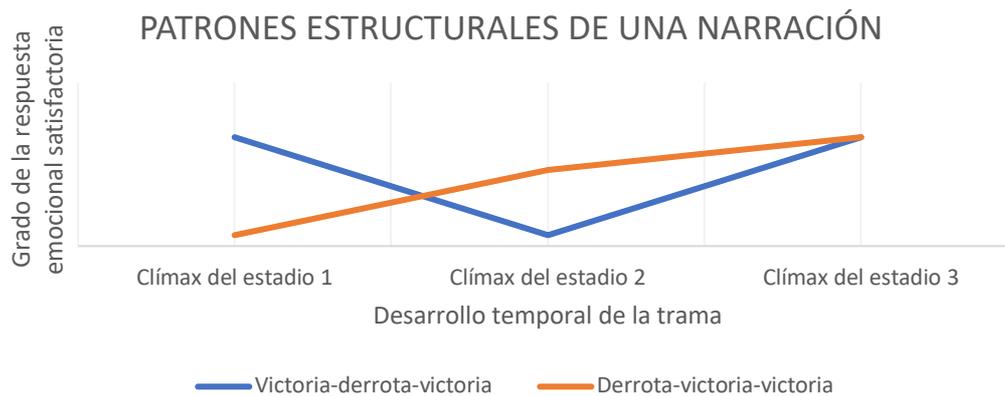


Fig. 3: Gráfico del aspecto estructural de los patrones victoria-derrota-victoria y derrota-victoria-victoria, según la tendencia a un grado de satisfacción emocional en la respuesta planificada para el espectador (Fuente: Elaboración propia).

El gráfico muestra un eje vertical asociado con el grado de satisfacción que se espera de un espectador cuando la trama llega, en su cada estadio, al clímax; el eje horizontal se asocia simplemente al desarrollo de la trama a lo largo del tiempo, por lo que cada estadio corresponde con algún elemento que finaliza una parte de la estructura general de la trama. Los estadios pueden considerarse cada uno de los actos en que se compone la trama, las películas que integran una franquicia o las secuencias que integran la pieza fílmica completa.

Aquí es menester atribuir el cada patrón en segmentos tripartitos, pues es de destacar que todo patrón narrativo, para que sea considerado como tal, debe contar con al menos tres de esos estadios. Como se observa, la línea del patrón victoria-derrota-victoria tiene una estructura que comienza con una respuesta emocional altamente satisfactoria, luego decae bruscamente cuando el clímax del estadio de la derrota cae y vuelve a ser altamente satisfactoria al cierre de la trama. En el caso del patrón derrota-victoria-victoria, un primer estadio genera una respuesta emocional insatisfactoria, pero los dos siguientes generan respuestas más satisfactorias en una suerte de incremento gradual hasta culminar con un clímax sumamente satisfactorio al final de la trama.

Ahora bien, llegar a los extremos de insatisfacción-satisfacción es de gran importancia, pues es precisamente esta alternancia de emociones la que provoca que la trama enganche a su auditorio. Sin esa alternancia, emociones como la empatía y la sensación de heroísmo o los giros inesperados y las expectativas no se sentirían con la intensidad oportuna. La prueba está en que, si se imagina una película en la que el personaje central jamás es derrotado o no sufre altibajos, la trama se volvería cualitativamente aburrida y poco profunda emocionalmente. En cambio, los obstáculos, las derrotas y los infortunios que acontecen al protagonista permiten que la estructura narrativa influya de forma emocionalmente intensa sobre el público, incluso si no es la primera vez que la experimenta.

La estética, pues, de la narrativa audiovisual se ha decantado, siguiendo la herencia de las demás artes narrativas, por establecer una alternancia de situaciones, llamados estadios o secuencias, que producen efectos satisfactorios cuando obedecen a criterios de victoria -bajo

la fórmula del héroe vencedor o del personaje central triunfante o ganador de alguna habilidad- o que generan emociones insatisfactorias si las situaciones de la trama misma se asocian con la derrota -bajo la fórmula del héroe derrotado o de los personajes centrales que se reconocen incapaces de sobreponerse a una adversidad-.

A fin de que se vea con mayor claridad lo hasta ahora desarrollado, a continuación se estudiarán algunos casos concretos que pueden rastrearse, a modo de ejemplos, en filmes o en series de televisión. Todos estos ejemplos no sólo son intencionalmente diversos, sino también emocionalmente intensos, pues conducen las respuestas y las expectativas de los espectadores de modo tal, que tienden a crear estructuras perfectamente identificables con los extremos de satisfacción e insatisfacción.

3.3 Estudios de caso: análisis de los ejemplos cinematográficos y televisivos

Como se anticipó en la Introducción, existen ejemplos concretos que resaltan de manera clara y genérica estos patrones narrativos. Las series y las películas que se han seleccionado para análisis de caso en este capítulo son consideradas de manera cualitativa productos de alta calidad y, de hecho, poseen calificaciones positivas en sitios de crítica especializados.

3.3.1 Patrón 1: victoria-derrota-victoria

El caso de *Avatar: the Last Airbender* (Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, 2005-2008) resulta modélico con respecto al patrón victoria-derrota-victoria. Para empezar, el programa muestra una estructura tripartita perfectamente balanceada -20 episodios por temporada, aunque la tercera temporada posea un episodio más, dando como resultado 61 capítulos en total-. Cada temporada termina con un evento que refleja la tendencia hacia la satisfacción o la insatisfacción de manera alternada, de tal suerte que es posible reproducir el patrón correspondiente que se traza en la **Fig. 3**. En concreto, la primera temporada termina con la victoria de Aang, el protagonista, sobre el rival que a la sazón deviene su enemigo -el almirante Zhao de la Nación del Fuego- durante aquella. Este primer estadio, denominado por los creadores *Libro 1: Agua*, representa, pues, un bloque inicial que obtiene del espectador una respuesta emocional satisfactoria.

El segundo estadio, correspondiente al *Libro 2: Tierra*, termina con derrota del protagonista y de los compañeros que fungen como personajes centrales del bando del héroe; en esta segunda temporada, la Nación del Fuego liderada por la princesa Azula -la nueva antagonista de Aang- logra tomar la ciudad de Ba Sing Se, capital del Reino Tierra; además, Azula logra causar un daño bastante severo a Aang que repercutirá en los eventos sucesivos, por lo que el sentimiento de insatisfacción que recibe el espectador queda acentuado con esta brusca alternancia entre el final de esta temporada y el de la temporada precedente. Con el *Libro 3: Fuego*, correspondiente a la tercera temporada, la serie concluye con una nueva victoria de Aang: éste no sólo logra derrotar a Ozai, el señor del Fuego y antagonista principal de esta temporada, sino que la estructura misma del programa conduce a un reequilibrio de los poderes simbolizados por las 4 naciones que están involucradas en la diégesis de la trama; nuevamente se obtiene una alternancia de respuestas emocionales, pero esta vez en sentido

inverso, pues de la insatisfacción se llega a un clímax de satisfacción con el que, de hecho, culmina la serie.

Del lado de las películas, el caso análogo que sigue el patrón victoria-derrota-victoria es la franquicia de *Star Wars*, concretamente los episodios IV (George Lucas, 1977), V (Irvin Kershner, 1980) y VI (Richard Marquand, 1983)². Esta primer trilogía reproduce la marcada tendencia que describe la línea respectiva de la **Fig. 3**. En términos narratológicos, la estructura general de esta franquicia sienta un precedente cinematográfico formular que permitió a la primera trilogía obtener las respuestas emocionales respectivas de su público e influir en futuras franquicias que posteriormente canalizarían este patrón en sus estadios narrativos, como se observa en *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (Gore Verbinski, 2003) y *Avengers: Infinity War* (Anthony y Joe Russo, 2012).

Así, pues, el episodio IV termina con victoria del bando protagónico, pues su héroe, Luke Skywalker, logran destruir la Estrella de la Muerte y asestar un duro golpe a las fuerzas del Imperio. La emoción satisfactoria se invierte en el episodio V, que termina con eventos que posicionan al bando del protagonista en desventaja y le hace acreedor a éste de una clara derrota cuando un duelo de sables frente a Darth Vader; también Han Solo es congelado en carbonita, con lo que *The Empire Strikes Back* representa un punto de insatisfacción en el patrón narrativo. La franquicia, finalmente, culmina con victoria cuando, en el episodio VI el héroe concluye su arco argumental y derrota definitivamente a las fuerzas del Imperio, según se le había profetizado, y devuelve el equilibrio a la fuerza.

Al comparar ambos casos con base en lo descrito, es posible obtener conclusiones análogas que son de especial interés para el aspecto narratológico de esta investigación. En primer lugar, las tendencias se acentúan bastante, porque los eventos con que concluyen los estadios narrativos en cada caso denotan una clara intención por generar expectativas o, en todo caso, por aprovechar los altibajos emocionales para crear empatía y apego; en segundo lugar y como consecuencia de lo anterior, es oportuno destacar que ambas piezas tienen el objetivo de enganchar al espectador y continuar con el visionado completo, sobre todo porque la alternancia entre eventos satisfactorios que se subvierten con situaciones insatisfactorias tiene afinidad con las narrativas relacionadas con el viaje del héroe y el monomito heroico que cimienta Campbell (Rodas, 2017, p. 46). Sin embargo, como tercer aspecto a concluir, destaca también una intención por delimitar de manera adecuada los alcances que tienen los eventos narrados en ambos casos; si bien existen secuelas y precuelas, además de muchos otros materiales que añaden o extienden la trama, lo cierto es que *Avatar: the Last Airbender* y la primer trilogía de *Star Wars* se componen de una triada de estadios bien delimitados y que anticipan el patrón victoria-derrota-victoria como un factor intrínseco de la diégesis, lo cual a su vez facilita e impulsa el desarrollo de la trama.

² Se excluyen los metrajés que fueron añadidos *a posteriori* (episodios VII a IX), las precuelas (episodios I a III) y el restante material del denominado 'universo de Star Wars', pues es consideración propia que están fuera del plan original que trazaba dos trilogías correspondientes a eventos presentes y pasados, según la estructura con la que conocemos los filmes. Además, también puede decirse que nada aportan esas adendas y prolongaciones al análisis que resulta pertinente en este artículo.

Al considerar ambas estructuras, se ha podido notar que el diseño original establece un ciclo completo en el que los protagonistas triunfan, seguido de un ciclo completo en el que son derrotados y la trama global termina con un ciclo completo en el que se les ve nuevamente obteniendo el triunfo definitivo sobre el o los antagonistas.

3.3.2 Patrón 2: derrota-victoria-victoria

Por lo que respecta al segundo patrón, las series y películas que reproducen esta estructura suelen ser menos frecuentes, pero tienen una clara tendencia a conducir las respuestas emocionales del espectador en formato *bottom-up*.

La serie que aquí se ha seleccionado para análisis de este patrón tiene por título *Haikyū* (Susumu Mitsunaka, 2014-2016); se trata de un anime deportivo japonés. La primera temporada, con 25 episodios, posee un final sumamente derrotista, pues el enfrentamiento entre el equipo de voleibol *Karasuno*, al que la temática identifica como protagónico, pierde la final, lo cual repercute de manera sumamente abrumadora entre los integrantes; de hecho, el capítulo final comienza con un montaje en el que se muestra a cada jugador en diferentes facetas de lamento y duelo por la derrota.

La segunda temporada constituye un estadio que también cuenta con 25 episodios y representa una victoria para el bando protagónico luego de que las vicisitudes de la trama tracen una directriz ascendente que genera expectativas sumamente esperanzadoras; de hecho, en cierto modo, constituye una revancha, pues el mismo equipo que derrotó a *Karasuno* es ahora el que es derrotado por éste, de tal modo que, al invertirse los resultados de sendos encuentros, el efecto que produce en el espectador es de satisfacción.

Por último, la tercera temporada se corresponde con el tercer estadio narrativo y el patrón concluye nuevamente con victoria del equipo protagónico, pero esta vez se trata de un resultado significativamente más satisfactorio, dada la dificultad y las cambiantes expectativas que constantemente se invierten a lo largo de sus 10 capítulos. Cabe destacar que esta temporada puede considerarse una extensión de la anterior, puesto que la trama de ambas se enmarca en el mismo torneo deportivo; sin embargo, lo cierto es que este tercer estadio más bien se cimienta como un bloque intencionalmente independiente y la prueba está en que los rivales son sumamente más difíciles de vencer que los de la temporada anterior, además de que los protagonistas tienen una evolución en sus arcos de personaje que sólo puede ser producto de esta 'batalla' singular.

Como se menciona en la Introducción, este anime aún no concluye y se proyectan 5 temporadas, pero estas 3 primeras no solo se configuran como una trama completa *per se*, sino que también son evidencia de que el patrón derrota-victoria-victoria constituye una fórmula funcional capaz de enganchar al espectador a partir de la planificación y el desarrollo de esta estructura.

En el caso de la propuesta cinematográfica, se seleccionó *The Lord of the Rings* (Peter Jackson 2001, 2002, 2003) por analogía con *Star Wars* en el aspecto del género, identificable con la narrativa épica; al igual que ésta, las cintas de Peter Jackson conforman una franquicia

dividida en tres estadios narrativos; curiosamente, parece que, en una ejercicio de extensión diegética, se optó por elaborar también una secuela que, al igual que en el caso de la franquicia de *Lucasfilm*, no se incluirá en el presente análisis.

The Fellowship of the Ring (Peter Jackson, 2001) constituye el primer estadio de aquella franquicia y los eventos que ocurren al final tienen un tono pesadoso, pues es en este punto en el que se dividen las líneas argumentales de quienes serán los personajes en los que se centrarán la trama y las subtramas. La desintegración de la Comunidad del anillo, la muerte de Boromir a manos de una horda de orcos y la irrupción de nuevas amenazas -como la que supone tomar el camino más peligroso a Mordor-, permean el panorama de este final que, aunque se muestre esperanzador, lo cierto es que catapulta sentimientos de derrota y peligro latente.

En la segunda entrega, *The Two Towers* (Peter Jackson, 2002), el evento que desencadena el final comienza con la llegada de Gandalf y Éomer para lograr la victoria en el Abismo de Helm, evento que constituye el ascenso hacia un nivel emocional satisfactorio, ya que representa una victoria decisiva sobre las fuerzas de Mordor y la caída de Saruman, uno de los aliados más poderosos del Sauron. Además, el hecho de que Frodo y Sam renueven sus esperanzas de destruir el anillo en la Montaña del Destino es un componente esencial que contribuye a trazar una directriz narrativa en esta estructura. Sin embargo, este final es ciertamente dulceamargo, pues está mezclado a cierta pesadumbre debido a los peligros externos que se ciernen como fuertes amenazas que, de alguna manera, serán los obstáculos de los eventos posteriores.

Por último, en *The Return of the King* (Peter Jackson, 2003), el clímax del final coincide con el clímax de la trilogía y sube aún más la línea de victoria; en esta película el evento que desencadena el triunfo es la carga de caballería de los Rohirrim, una de las escenas más célebres de toda la saga y analizada a profundidad por Jordi Maquiavello (2021). Desde esta intervención y hasta la destrucción del anillo, los personajes involucrados cierran sus arcos y se completan finalmente las líneas argumentales de la trama, por lo cual el desenlace del film se aboca únicamente a colocar en los lugares que les corresponden a sus personajes centrales, especialmente a Aragorn, quien se vuelve rey de Gondor y se casa con la elfa Arwen. Por ende, el final de la segunda y la tercera entregas no sólo poseen una carga triunfante que posiciona sus tramas en estadios ascendentes, sino que también son puntos catárticos que se acoplan a su respectivo patrón estructural para lograr una estructura sólida y una narrativa intensa a toda la trilogía.

En consecuencia, se puede destacar que *Haikyū* (Susumu Mitsunaka, 2014-2016) y *The Lord of the Rings* (Peter Jackson 2001, 2002, 2003) someten a la audiencia primero a una experiencia emocional adversa mediante situaciones que desencadenan pesar y derrota, pero sus posteriores estadios narrativos son etapas que trazan gradualmente una directriz ascendente en el que el despliegue de heroísmo, bonanza y ventura sirven para llevar a la trama hacia su objetivo final.

4. Conclusiones

En el presente artículo se ha resaltado la hipótesis de que los eventos narrativos para cine y televisión se agrupan necesariamente en patrones que marcan la estructura de la trama; una revisión de dos de esos patrones (victoria-derrota-victoria y derrota-victoria-victoria) a través del análisis de una muestra de películas y series seleccionadas para análisis ha permitido revelar que, en efecto, las fórmulas estructurales son útiles en la consecución de los objetivos narrativos y que su uso resulta funcional en virtud de alternancia emocional que provoca en el espectador.

Si bien existen otros patrones narrativos, los aquí estudiados son fértiles porque balancean la historia que narran y logran que el espectador experimente una conexión con los personajes que participan en ella. Aunque existen otros factores que sirven para 'engancharse' al público -pues el fenómeno que implica un vínculo empático es más complejo que la mera puesta en escena de estructuras-, lo cierto es que se ha demostrado cómo la dinámica de una alternancia entre eventos afortunados y desafortunados dentro de una trama tiene un papel clave en la tendencia que impera en la respuesta emocional de ese público.

De hecho, una clara inferencia que se obtiene del análisis final que se expone en este artículo permite deducir que los patrones narrativos han influido en cómo el espectador acepta y aprecia las tramas estructuradas, incluso si no tiene formación académica sobre narrativa audiovisual. Esto conduce a situar las teorías incoativa y terminativa, según se menciona en la *Introducción*, dentro de los paradigmas narratológicos más importantes con que cuentan quienes escriben para cine y televisión. Ejemplos de esta influencia los podemos encontrar en sagas nuevas o en piezas cinematográficas que pretenden reproducir estas directrices con propósitos análogos, tales como ocurre con las series y películas de *Marvel* o *DC Comics*, historias de adaptación como *Dune* (Denis Villeneuve, 2021) o *Game of Thrones* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019) e incluso creaciones innovadoras como *Shingeki no kyojin* (Tetsuro Araki et al, 2013-2022) o los thrillers psicológicos *Parasite* (Bong Joon-ho, 2019) y *Last Night in Soho* (Edgar Wright, 2021).

A su vez, el hecho de que este tipo de tramas estructuradas por patrones hayan sido adoptadas por películas y series que gozan de éxito por su calidad narrativa permite inferir también que las estructuras no son un fenómeno aislado o reducido, sino que provienen de una tradición que puede rastrearse hasta los preceptos literarios de la Antigüedad que fueron reformulados por los gramáticos medievales a través de sus *artes poetriae*. Esta coyuntura histórica es importante, ya que, a partir de ella es posible realizar más estudios acerca de la herencia narratológica y cómo puede influir de manera adecuada en la composición de narrativas cocontemporáneas.

Finalmente, es oportuno mencionar que se han destacado en esta investigación únicamente los patrones a nivel de estadios completos, pero estos mismos patrones se pueden observar a nivel de secuencias o escenas dentro de los mismos estadios, ya que lo importante no es muchas veces la estructura general, sino los patrones que determinan la alternancia

emocional y el juego de expectativas. Así, por ejemplo, el final de *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Peter Jackson, 2003), pese a lo emocionalmente triunfal que resulta, posee igualmente momentos derrotistas o pesarosos, como el exilio de Frodo; en ese mismo tenor, la temporada final de *Avatar: the Last Airbender* (Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, 2005-2008) está llena de obstáculos que demoran la victoria final de los protagonistas.

Por ende, una trama interesante, entre muchos otros aspectos técnicos, estilísticos y narrativos que se requieren, es aquella que administra su estructura correctamente usando patrones definidos y balanceados, pues son estos mismos patrones los que inducen las alternancias emocionales oportunas que provocan una conexión emocional con la trama.

5. Referencias bibliográficas

- Albaladejo, T. (1991). *Retórica*. España: Síntesis.
- Aristóteles (2016). *Poética*. (García Bacca, J. D., Trad.). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Arteseros, J. (2013). *La creación de emociones a través del uso de patrones de montaje en las secuencias de clímax narrativo*. Trabajo final de Máster. Gandia: Universitat Politècnica de Valencia.
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Castillo, M. (2017). *Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía*. Tesis. Lima: Universidad César Vallejo.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. (Heras, M., Trad.). Madrid: Plot.
- García Landa, J. A. (1998). *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hernando Álvarez, M. S. (2000). Posibilidades teóricas de manipulación del tiempo dramático. *Castilla: Estudios de Literatura* 25, 85-96.
- Horace (1926). *Satires. Epistles. The Art of Poetry*. (Fairclough, H. R., Trad.). Cambridge: Harvard University Press.
- Maquiavello, J. [Jordi Maquiavello] (6 de marzo de 2021). ESCENAS LEGENDARIAS – La CARGA de los ROHIRRIM (El Señor de los Anillos) [Video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=eOc-dMnwiUA>
- Murphy, J. (2001). *Rhetoric in the Middle Ages. A History of the Rhetorical Theory from Saint Augustine to the Renaissance*. USA: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.

- Murtag, F. et al. (2009). The Structure of Narrative: the Case of Film Scripts. *Pattern Recognit* 42, 302-312.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2012). Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan. *FilmHistoria* 22 (1), 1-17.
- Tedesco, M. B. (2017). *Take it from the top: los reboots como complejización narrativa de la repetición*. Trabajo de fin de Máster. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Vera, M. P. (2017). Arquitectura emocional a través de la narrativa cinematográfica. Sinergias entre arquitectura y cine. *Trienal de Investigación FAU UCV*, TPA-08, 1-12.
- Zavala, L. (2016). Las fórmulas narrativas en cine y literatura: una propuesta paradigmática. *Comunicación y medios* 25 (34), 70-81. DOI: 10.5354/0719-1529.2016.36801

Filmografía analizada y referenciada

- Araki, T. et al (Directores). (2013-2022). *Shingeki no Kyojin* [Serie de televisión]. Wit Studio; MAPPA.
- Benioff, D. y Weiss, D. B. (Productores ejecutivos). (2011-2019). *Game of Thrones* [Serie de televisión]. HBO.
- DiMartino, M. D. y Konietzko, B. (Productores ejecutivos). (2005-2008). *Avatar: The Last Airbender* [Serie de televisión]. Nickelodeon Animation Studio.
- Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [película]. New Line Cinema; WingNut Films.
- Jackson, P. (Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [película]. New Line Cinema; WingNut Films.
- Jackson, P. (Director). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King* [película]. New Line Cinema; WingNut Films.
- Kershner, I. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* [película]. Lucasfilm.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope* [película]. Lucasfilm.
- Marquand, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* [película]. Lucasfilm.
- Mitsunaka, S. (Director). (2014-2016). *Haikyū!!* [Serie de televisión]. Production I. G.
- Russo, A. y Russo, J. (Directores). *Avengers: Infinity War* [película]. Marvel Studios.
- Verbinski, G. (Director). (2003). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* [película]. Walt Disney Pictures.
- Villeneuve, D. (Director). (2021). *Dune* [película]. Legendary Pictures.

Wright, E (Director). (2021). *Last night in Soho* [película]. Focus Features; Working Title Films; Big Talk Productions, Film4 Productions.